

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИГЛАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН БУРИ

Бонусное владение

Гнев бури

БК: Разрушительный гнев

Удар грома

Божественный удар

Рождённый бурей

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЭМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН ВОЙНЫ

Бонусное владение

Боевой священник

БК: Направленный удар

БК: Благословение бога войны

Божественный удар

Воплощение битвы

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН ЖИЗНИ

Поборник жизни

Гнев бури

БК: Сохранение жизни

Благословенный целитель

Божественный удар

Высшее исцеление

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

ОПЫТ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН ЗАНИЙ

Благословение знаний

БК: Знания веков

БК: Чтение мыслей

Могущественное колдовство

Видения прошлого

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

ОПЫТ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИГЛАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН ОБМАНА

Благословение обманщика

БК: Двучичность

БК: Плащ теней

Божественный удар

Улучшенная двучичность

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИГЛАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН ПРИРОДЫ

Послушник природы

БК: Очарование животных и растений

Сдерживание стихий

Божественный удар

Мастер природы

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН СВЕТА

Дополнительный заговор

Защищающая вспышка

БК: Сияние рассвета

Улучшенная вспышка

Могущественное колдовство

Корона света

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН КУЗНИ

Бонусное владение

Благословение кузницы

БК: Благословение ремесленника

Душа кузницы

Божественный удар

Святой кузницы и огня

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАСИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИГЛАСЫ

ПМ

ЭМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН УПОКОЕНИЯ

Круг смерти

Глаза могилы

БК: Путь к могиле

Страж на пороге смерти

Могущественное колдовство

Хранитель душ

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН МАГИИ

Начинающий маг

БК: Ограждение магией

Разрушитель заклинаний

Могущественное колдовство

Мастерство магии

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ИМЯ ИГРОКА

РАСА

ПРЕДЫСТОРИЯ

ОПЫТ

ТЕКУЩИЙ / СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

СИЛА

СПАСБРОСОК

АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ

СПАСБРОСОК

АКРОБАТИКА

ЛОВКОСТЬ РУК

СКРЫТНОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ

СПАСБРОСОК

МАГИЯ

ИСТОРИЯ

ПРИРОДА

РАССЛЕДОВАНИЕ

РЕЛИГИЯ

МУДРОСТЬ

СПАСБРОСОК

ВОСПРИЯТИЕ

ВЫЖИВАНИЕ

МЕДИЦИНА

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

УХОД ЗА ЖИВОТНЫМИ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСОК

ВЫСТУПЛЕНИЕ

ЗАПУГИВАНИЕ

ОБМАН

УБЕЖДЕНИЕ

БОНУС МАСТЕРСТВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

КОСТЬ ХИТОВ

ИНИЦИАТИВА

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

НАЗВАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ

УРОН

ТИП УРОНА

ВЕС

БОЕПРИГЛАСЫ

ПМ

ЭМ

ЭМ

СМ

ММ

РЮКЗАК

ОСНОВНЫЕ

УРОВЕНЬ

Божественный домен

Божественный канал (1/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1/2)

Божественный канал (2/отд.)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 1)

Божественное вмешательство

Уничтожение нежити (по 2)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 3)

Увеличение характеристик

Уничтожение нежити (по 4)

Божественный канал (3/отд.)

Увеличение характеристик

Бож. Вмешательство (100%)

ДОМЕН СМЕРТИ

Бонусное владение

Жнец

БК: Касание смерти

Неизбежное разрушение

Божественный удар

Улучшенный жнец

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

СЛАБОСТИ

ПАССИВНОЕ ВОСПРИЯТИЕ

ВДОХНОВЕНИЕ

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ / ВЛАДЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАМИ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ

КД

ВЕС

ЩИТ

СНАРЯЖЕНИЕ



ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ВОЗРАСТ

РОСТ

ВЕС

ЦВЕТ ГЛАЗ

ЦВЕТ КОЖИ

ЦВЕТ ВОЛОС

ВНЕШНОСТЬ ПЕРСОНАЖА

НАЗВАНИЕ

СИМВОЛ

АЛЬЯНСЫ И ОРГАНИЗАЦИИ

ПРЕДЫСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ЧЕРТЫ

СОКРОВИЩА

ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА

МУДРОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКА
ЗАКЛИНАТЕЛЯ

СЛ СПАСБРОСКА
ОТ ЗАКЛИНАНИЙ

БОНУС К АТАКЕ
ЗАКЛИНАНИЯМИ

0 ЗАГОВОРЫ

- Починка
- Свет
- Священное пламя
- Сопротивление
- Указание
- Уход за умирающим
- Чудотворство
- Погребальный звон (XGtE)
- Слово сияния (XGtE)

УРОВЕНЬ
ЗАКЛ.

ЯЧЕЙКИ, ВСЕГО

ЯЧЕЙКИ, ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ

- ### 1
- Благословение
 - Защита от добра и зла
 - Лечащее слово
 - Лечение ран
 - Нанесение ран
 - Направленный снаряд
 - Обнаружение болезней и яда
 - Обнаружение добра и зла
 - Обнаружение магии
 - Очищение пищи и питья
 - Порча
 - Приказ
 - Сотворение или уничтожение воды
 - Убежище
 - Щит веры
 - Церемония (XGtE)

- ### 2
- Божественное оружие
 - Вечный огонь
 - Гадание
 - Глухота/слепота
 - Защита от яда
 - Малое восстановление
 - Молебн лечения
 - Нетленные останки
 - Область истины
 - Охраняющая связь
 - Подмога
 - Поиск ловушек
 - Поиск предмета
 - Тишина
 - Удержание личности
 - Улучшение характеристики
 - Умиротворение

- ### 3
- Возрождение
 - Восставший труп
 - Дневной свет
 - Духовные стражи
 - Защита от энергии
 - Магический круг
 - Маяк надежды
 - Множественное лечащее слово
 - Охранные руны
 - Подсматривание
 - Послание
 - Притворная смерть
 - Проклятие
 - Разговор с мёртвыми
 - Рассеивание магии
 - Слияние с камнем
 - Снятие проклятья
 - Сотворение пищи и воды
 - Хождение по воде
 - Языки
 - Передача жизни (XGtE)

- ### 4
- Власть над водами
 - Защита от смерти
 - Изгнание
 - Изменение формы камня
 - Поиск существа
 - Предсказание
 - Свобода перемещения
 - Страж веры

- ### 5
- Высшее восстановление
 - Заражение
 - Знание легенд
 - Множественное лечение ран
 - Наблюдение
 - Нашествие насекомых
 - Небесный огонь
 - Обет
 - Общение
 - Оживление
 - Планарные узы
 - Рассеивание добра и зла
 - Святылище
 - Рассвет (XGtE)
 - Священное оружие (XGtE)

- ### 6
- Запрет
 - Истинное зрение
 - Пир героев
 - Планарный союзник
 - Поиск пути
 - Полное исцеление
 - Поражение
 - Слово возврата
 - Сотворение нежити
 - Стена клинков

- ### 7
- Божественное слово
 - Воскрешение
 - Знак
 - Огненная буря
 - Призыв небожителя
 - Регенерация
 - Уход в иной мир
 - Эфирность
 - Храм богов (XGtE)

- ### 8
- Аура святости
 - Власть над погодой
 - Землетрясение
 - Препграда магии

- ### 9
- Врата
 - Истинное воскрешение
 - Множественное полное исцеление
 - Проекция в астрал

ЖРЕЦ ДОМЕНА БУРИ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена бури	
Уровень жреца	Заклинания
1	<i>волна грома, туманное облако</i>
3	<i>дребезг, порыв ветра</i>
5	<i>метель, призыв молнии</i>
7	<i>власть над водами, град</i>
9	<i>нашествие насекомых, разрушительная волна</i>

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Молба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен бури

Боги, чьи портфолио включают домен бури — в том числе Талос, Амберли, Корд, Зебоим, Поглотитель, Зевс и Тор — правят бурями, морями и небесами. Среди них боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня и насилия, физической силы и бесстрашия. В некоторых пантеонах боги этого домена правят другими божествами, и известны скорым судом, заканчивающимся ударом молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена являются божествами океана и покровителями моряков. Боги бури отправляют своих жрецов внушать страх простым смертным, либо наставляя людей на праведный путь, либо заставляя их приносить жертвы, чтобы избежать божественного гнева.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

Гнев бури

Кроме того, на 1 уровне вы можете громогласно покарать атакующих. Если существо в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть, успешно попадёт по вам атакой, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урона звуком или электричеством (по вашему выбору) 2к8, если провалит спасбросок, и половину этого урона если преуспевает.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Разрушительный гнев

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы овладеть могуществом бури с необузданной свирепостью.

Когда вы совершаете бросок урона звуком или электричеством, вы можете использовать Божественный канал, чтобы причинить максимальный урон вместо броска.

Удар грома

На 6 уровне, когда вы причиняете урон электричеством существу с размером Большее или меньше, вы также можете оттолкнуть его на 10 футов от себя.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон звуком 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Рождённый бурей

На 17 уровне у вас появляется скорость полёта, равная вашей текущей наземной скорости передвижения, когда вы не под землёй и не в помещении.

ЗАМЕТКИ

ЖРЕЦ

Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА ВОЙНЫ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена войны

Уровень жреца	Заклинания
1	божественное благоволение, щит веры
3	божественное оружие, магическое оружие
5	духовные стражи, мантия крестоносца
7	каменная кожа, свобода перемещения
9	небесный огонь, удержание чудовища

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен войны

Война имеет много проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть отчаянной и ужасающей, с проявлениями жестокости и трусости, затмевающими примеры мастерства и бесстрашия. В любом случае, боги войны следят за воинами и вознаграждают за великие свершения. Жрецы таких богов отличаются в битве, вдохновляя остальных сражаться или призывая к насилию в своих молитвах. Среди богов войны есть чемпионы чести и рыцарства (такие как Торм, Хиронеус и Кири-Джолит), а также боги разрушения и мародёрства (такие как Эритул, Ярость, Грумш и Арес) и боги завоеваний и покорения (такие как Бэйн, Хекстор и Маглубиет). Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральную позицию, содействуя войне во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

Боевой священник

Начиная с 1 уровня ваш бог наделяет вас воодушевлением, когда вы вступаете в битву. Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Направленный удар

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы нанести удар со сверхъестественной точностью. Когда вы совершаете бросок атаки, вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

Божественный канал: Благословение бога войны

С 6 уровня, если существо в пределах 30 футов от вас совершает бросок атаки, вы можете реакцией предоставить этому существу бонус +10 к броску, используя Божественный канал. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Воплощение битвы

На 17 уровне вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

ЗАМЕТКИ

ЖРЕЦ											
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА ЖИЗНИ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена жизни

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>благословение, лечение ран</i>
3	<i>божественное оружие, малое восстановление</i>
5	<i>возрождение, маяк надежды</i>
7	<i>защита от смерти, страж веры</i>
9	<i>множественное лечение ран, оживление</i>

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен жизни

Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает жизнь. Боги жизни способствуют жизнеспособности и здоровью, исцеляя больных и раненых, заботясь о нуждающихся, и отгоняя нежить и силы смерти. Почти любое не злое божество может претендовать на влияние в этом домене, особенно божества земледелия (такие как Чонтия, Аравай и Деметра), боги солнца (такие как Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления и выносливости (такие как Илматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и боги домашнего очага и общин (такие как Гестия, Хатор и Болдрей).

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

Поборник жизни

Начиная с 1 уровня ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Божественный канал: Сохранение жизни

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал, чтобы лечить тяжёлые ранения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на нежити и конструктах.

Благословенный целитель

Начиная с 6 уровня заклинания лечения, которые вы накладываете на других, также лечат и вас. Когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, вы восстанавливаете число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон излучением 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Высшее исцеление

Начиная с 17 уровня, если вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить заклинанием хиты, вы для каждой кости используете максимальное значение. Например, вместо восстановления существу 2к6 хитов, вы восстанавливаете 12.

ЗАМЕТКИ

ЖРЕЦ												
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

ЖРЕЦ ДОМЕНА ЗНАНИЙ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена знаний

Уровень жреца	Заклинания
1	опознание, приказ
3	внушение, гадание
5	необнаружимость, разговор с мёртвыми
7	магический глаз, смятение
9	знание легенд, наблюдение

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен знаний

Боги знаний — в том числе Огма, Боккоб, Гилеан, Ауэон и Тот — ценят образованность и понимание прежде всего. Некоторые учат собирать знания и делать их доступными в библиотеках и университетах, или развивать практические знания ремёсел и изобретений. Некоторые божества копят знания и хранят их в тайне для себя. А некоторые обещают своим последователям, что они получат огромную власть, если раскроют тайны мультивселенной. Последователи этих богов изучают эзотерические знания, собирают старые фолианты, исследуют тайные уголки земли, и изучают всё, что могут. Некоторые боги развивают практические знания ремесла и изобретения, в том числе богик-кузнецы Гонд, Реоркс, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

Благословение знаний

На 1 уровне вы можете выучить два языка на свой выбор. Вы также получаете владение двумя навыками из следующего списка: История, Магия, Природа, Религия. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков.

Божественный канал: Знания веков

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить доступ к источнику знаний. Вы действием выбираете навык или инструмент. На 10 минут вы осваиваете владение выбранным навыком или инструментом.

Божественный канал: Чтение мыслей

На 6 уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.

Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых.

Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.

В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание *внушение*, не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

Могушественное колдовство

Начиная с 8 уровня вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Видения прошлого

Начиная с 17 уровня вы можете вызывать видения прошлого, связанные с предметом, который вы держите, или находящимся вокруг вас окружением. Вы проводите не менее 1 минуты медитируя и молясь, а затем получаете призрачные туманные видения последних событий. Вы можете медитировать таким образом количество минут, равное вашему значению Мудрости, и должны поддерживать концентрацию в течение этого времени.

Вы не можете использовать это умение повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Чтение предмета. Удерживая предмет во время медитации, вы получаете видение предыдущего владельца этого предмета. После медитации в течение 1 минуты вы узнаете, как владелец приобрёл и потерял предмет, а также самое последнее значимое событие с участием предмета и его владельца.

Чтение окрестностей. Пока вы медитируете, вы наблюдаете видения последних событий, произошедших в непосредственной близости, на протяжении количества прошедших дней, равного значению вашей Мудрости.

ЖРЕЦ													
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	—
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА ОБМАНА

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена обмана	
Уровень жреца	Заклинания
1	маскировка, очарование личности
3	бесследное передвижение, отражения
5	мерцание, рассеивание магии
7	переносящая дверь, превращение
9	изменение памяти, подчинение личности

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен обмана

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидаммара, Странник, Гарл Златоблеск и Локи — интриганы и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку среди богов и смертных. Это покровители воров, негодяев, азартных игроков, мятежников и освободителей. Их жрецы представляют разрушительные силы мира, пронзающие гордость, высмеивающие тиранов, крадущие у богатых, освобождающие пленных и попирающие бессмысленные традиции. Прямоу противостоят они предпочитают уловки, проделки, обман и воровство.

Благословение обманщика

Когда вы выбираете этот домен на 1 уровне, вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или вы не используете это умение снова.

Божественный канал: Двучищность

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы создать иллюзорную копию себя.

Вы действием создаёте идеальную иллюзию себя, которая существует в течение 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Иллюзия появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Бонусным действием в свой

ход вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в пространство, которое вы можете видеть, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 футов от вас.

На протяжении действия умения вы можете творить заклинания, как если бы вы находились в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства. Кроме того, когда и вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, вы совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом, так как иллюзия отвлекает его.

Божественный канал: Плащ теней

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы исчезать.

Вы действием становитесь невидимым до конца своего следующего хода. Вы становитесь видимым, если атакуете или накладываете заклинание.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия ядом — это дар вашего божества. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон ядом 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Улучшенная двучищность

На 17 уровне вы можете создать до четырёх копий себя, вместо одной, когда вы используете Двучищность. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить любое количество копий на 30 футов, максимальная дистанция от вас не должна превышать 120 футов.

ЗАМЕТКИ

ЖРЕЦ											
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА ПРИРОДЫ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена природы	
Уровень жреца	Заклинания
1	дружба с животными, разговор с животными
3	дубовая кора, шилы
5	рост растений, стена ветров
7	подчинение зверя, цепкая лоза
9	древесный путь, нашествие насекомых

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства
+ модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки =
бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен природы

Боги природы столь же разнообразны, как и сама дикая природа, от непостоянных богов глубоких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) до дружелюбных божеств, отождествляемых с родниками и рощами (таких как Эльдат). Друиды, почитающие природу в целом, могут служить одному из этих божеств, практикуя таинственные обряды и читая почти забытые молитвы на собственном тайном языке. Но многие из этих богов имеют также жрецов, героев, которые выполняют более активную роль в продвижении интересов конкретного бога природы. Эти жрецы могут охотиться на злых чудовищ, порящая лесные уголья, благословлять урожай верующих, или исцелять посевы тех, кто прогневал их богов.

Послушник природы

На 1 уровне вы изучаете один заговор друида на свой выбор. Вы также получаете владение одним из следующих навыков: Выживание, Природа, Уход за животными.

Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

Божественный канал: очарование животных и растений

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы очаровать животных и растения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и называете имя своего божества. Все звери и растительные существа, которые могут видеть вас, и находятся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалит спасбросок, оно становится очарованным вами на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо очаровано, оно дружелюбно к вам и другим существам, которых вы укажете.

Сдерживание стихий

Начиная с 6 уровня, когда вы или существо в пределах 30 футов от вас получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством, вы можете реакцией предоставить существу сопротивление этому виду урона.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём, холодом или электричеством (на ваш выбор) 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Мастер природы

На 17 уровне вы получаете способность командовать животными и растительными существами. Пока существа очарованы вашим умением Очарование животных и растений, вы можете бонусным действием в свой ход устно указать, что каждое из них будет делать в свой следующий ход.

ЗАМЕТКИ

ЖРЕЦ											
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА ОБМАНА

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена Обмана

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>огненные ладони, огонь фей</i>
3	<i>паллящий луч, пылающий шар</i>
5	<i>дневной свет, огненный шар</i>
7	<i>огненная стена, страж веры</i>
9	<i>наблюдение, небесный огонь</i>

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен света

Боги света — в том числе Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряное Пламя, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти — представляют идеалы возрождения и обновления, истины, бдительности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов сами изображаются как солнце или возничий, ведущий солнце через небо. Другие — как неутомимые часовые, чьи глаза пронзают любую тень и видят любой обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это средство совершенствования души. Жрецы бога света — просветлённые души, исполненные сиянием и силой пронзительности своего божества, отгоняющие прочь ложь и испепеляющие тьму.

Дополнительный заговор

При выборе этого домена на 1 уровне вы получаете заговор *свет*, если ещё не имели его раньше.

Защищающая вспышка

Кроме того, начиная с 1 уровня, вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вы атакованы видимым вами существом, находящимся в пределах 30 футов, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промахнётся. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Сияние рассвета

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы призывать солнечный свет, прогоняющий тьму и причиняющий урон излучением врагам.

Вы действием демонстрируете свой священный символ, и вся магическая тьма в пределах 30 футов от вас рассеивается. Кроме того, все враждебные существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон излучением, равный 2х10 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

Улучшенная вспышка

Начиная с 6 уровня вы можете использовать умение Защищающая вспышка, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, атакует не вас, а другое существо.

Могущественное колдовство

Начиная с 8 уровня вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Корона света

Начиная с 17 уровня вы можете действием создать ауру солнечного света, которая существует 1 минуту или пока вы не рассеете её ещё одним действием. Вы испускаете яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Ваши противники, находящиеся на ярком свете, совершают с помехой спасбросок от любых заклинаний, причиняющих урон огнём или излучением.

ЖРЕЦ										
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА КУЗНИ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена Кузни

Уровень жреца	Заклинания
1	опознание, палящая кара
3	раскалённый металл, магическое оружие
5	стихийное оружие, защита от энергии
7	изготовление, огненная стена
9	оживление вещей, сотворение

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен кузни

Боги кузницы – покровители ремесленников, работающих с металлом, от скромного кузнеца, который обеспечивает деревню подковами и легкими плугами, до великого эльфийского мастера, чьи стрелы с алмазным наконечником из мифрила валили лордов демонов. Боги кузницы учат, что с терпением и упорным трудом даже самый трудно обрабатываемый металл может быть превращён из куска руды в красивый предмет. Жрецы этих божеств ищут потерянные силами тьмы предметы, освобождают шахты от орков и открывают редкие и чудесные материалы, необходимые для создания мощных магических предметов. Последователи этих богов очень гордятся своей работой, и они готовы создавать и использовать тяжёлую броню и мощное оружие для их защиты. Божествами этого домена являются Гонд, Реорск, Олотар, Морадин, Гефест и Гойбхну.

Бонусное владение

Выбрав этот домен на 1 уровне вы получаете владение тяжёлыми доспехами и инструментами кузнеца.

Благословение кузницы

На 1 уровне вы получаете способность наделять магией оружие или доспехи. В конце продолжительного отдыха вы можете коснуться одного немагического предмета, который является доспехами или оружием (простым или воинским). До конца вашего следующего продолжительного отдыха или до тех пор пока вы не умрёте, этот объект считается магической вещью дающей +1 к КД, если это броня, или +1 к броскам атаки и урона, если это оружие.

После использования этого умения вы не сможете использовать его, пока не закончите продолжительный отдых.

Божественный канал: Благословение ремесленника

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать свой Божественный канал для создания простых вещей. Вы проводите ритуал длительностью в час, который создаёт немагический предмет, содержащий немного металла: простое или боевое оружие, доспехи, десять боеприпасов, набор инструментов или другой металлический предмет (см. Главу 5, «Снаряжение», в книге игрока). Создание завершается через час, предмет появляется в незанятом пространстве по вашему выбору на поверхности в пределах 5 футов от вас.

То, что вы создаёте, может быть чем-то, что стоит не более 100 гр. В рамках этого ритуала вы должны положить металл, который может содержать монеты, со значением, равным созданию. Металл безвозвратно сливается и превращается в творение на конце ритуала, магические формируя даже немагические части творения.

Ритуал может создать дубликат немагического предмета, который содержит металл, такой как ключ, если вы обладаете оригиналом во время ритуала.

Душа кузницы

Начиная с 6 уровня, ваше мастерство жреца кузни предоставляет вам особые способности:

- Вы получаете сопротивление огненному урону.
- Когда вы носите тяжёлый доспех, то получаете +1 к КД.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наполнять свои удары оружием огненной силой кузницы. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

Святой кузницы и огня

На 17 уровне ваше благословенное сходство с огнем и металлом становится более мощным:

- Вы получаете иммунитет к огненному урону
- Когда вы носите тяжёлые доспехи, вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак.

Жрец										
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний							
			1	2	3	4	5	6	7	8 9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА УПОКОЕНИЯ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с По...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена упокоения

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>порча, псевдожизнь</i>
3	<i>нетленные останки, луч слабости</i>
5	<i>возрождение, прикосновение вампира</i>
7	<i>усыхание, защита от смерти</i>
9	<i>преграда жизни, оживление</i>

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен упокоения

Боги упокоения следят за границей между жизнью и смертью. Для этих божеств смерть и загробная жизнь являются фундаментальной частью мультиселеной. Нарушение покоя мертвых, для них, – ужасный грех. Божества упокоения: Келемвор, Ви Джас, духи предков Неумирающего Двора, Аид, Анупис и Осирис. Последователи этих божеств стремятся упокоить блуждающих духов, уничтожить нежить и облегчить страдания умирающих. Их магия также позволяет им временно отсрочить смерть, особенно для человека, у которого ещё есть неоконченные, великие дела. Это отсрочка смерти, а не её отрицание, потому что смерть в конечном итоге заберёт всех.

Круг смерти

На 1 уровне вы получаете возможность управлять гранью между жизнью и смертью. Если обычно должны вы бросить один или несколько кубиков, чтобы заклинанием восстановить хиты существу с 0 хитов, то вместо этого вы используете максимально возможное число, для каждого кубика.

Кроме того, вы изучаете заговор *уход за умирающим*, который не учитывается при подсчёте известных вам заговоров жреца. Для вас он имеет дистанцию 30 футов, и вы можете накладывать его в качестве бонусного действия.

Глаза могилы

На 1 уровне вы можете иногда ощущать присутствие нежити, существование которых является оскорблением естественного цикла жизни. В качестве действия, вы можете открыть свой разум, чтобы магическим образом обнаружить нежить. До конца вашего следующего хода вы знаете местоположение любой нежити в пределах 60 футов от вас, которая не находится за полным укрытием и не защищена от магии прорицания. Это чувство ничего не позволяет вам узнать о возможностях существа или идентифицировать его.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Путь к могиле

Начиная со 2 уровня, вы можете действием выбирать одно существо, которое вы можете видеть, в пределах 30 футов от вас, проклиная его до конца вашего следующего хода. Когда вы или союзник попадете в проклятое существо атакой, у существа будет уязвимость ко всему урону от атаки, а затем проклятие заканчивается.

Страж на пороге смерти

На 6 уровне вы можете реакцией, когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, подвергаются критическому удару, вы можете превратить этот удар в нормальный удар. Любые эффекты, вызванные критическим ударом, будут отменены.

Вы можете использовать эту особенность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Могущественное колдовство

Начиная с 8 уровня, вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который вы наносите любым заговором жреца.

Хранитель душ

Начиная с 17 уровня, когда враг, видимый вами, умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо по вашему выбору, находящееся в пределах 60 футов от вас, восстанавливает количество хитов, равное числу Костей Хитов врага. Вы можете использовать эту способность, только если вы не недееспособны. Используя эту способность, вы не можете ее использовать снова до начала вашего следующего хода.

Жрец										
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1

ЖРЕЦ ДОМЕНА МАГИИ

Ограждение Магией	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания Домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена Магии

Уровень жреца	Заклинания
1	обнаружение магии, волшебная стрела
3	магическое оружие, магическая аура нистула
5	рассеивание магии, магический круг
7	магический глаз, леомундов потайной сундук
9	планарные узы, круг телепортации

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен Магии

Магия — это энергия, наполняющая мультивселенную и питающая и разрушение, и созидание. Боги домена Магии отлично знают секреты и возможности волшебства. Для некоторых подобных богов знание магии — великая ответственность, приходящая с пониманием природы реальности. Другие боги Магии видят в ней чистую силу, которая может использоваться владельцем по своему разумению.

Боги этого домена часто связаны со знаниями, как обучение и магические силы идут рука об руку. В Королевствах к богам этого домена относятся Азут и Мистра, наряду с Кореллоном Ларетианом из эльфийского пантеона. В иных мирах к этому домену причастны Геката, Мат Матонви и Изис; троица лунных богов — Солиари, Луничари и Нуитари в Криinne; Боккоб, Векна и Ви Джас в Грейхоке.

Начинающий маг

Когда вы выбираете этот домен на 1 уровне, вы получаете владение навыком Магия и два заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Для вас эти заговоры считаются заговорами жреца.

Божественный канал: Ограждение магией

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный Канал, чтобы оградиться от существ из иных миров.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и один выбранный вами небожитель, элементаль, фея или исчадие в 30 футах от вас должен сделать спасбросок Мудрости, при условии, что существо вас видит и слышит. Если существо проваливает спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит любой урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или попытку освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

После 5 уровня, провалив спасбросок против вашей способности Ограждения Магией, существо изгоняется на 1 минуту (как заклинание изгнание, концентрация не требуется), если он не находится на своём родном плане и его показатель опасности равен или ниже порога указанного в таблице Ограждения Магией.

Разрушитель заклинаний

Начиная с 6 уровня, при восстановлении хитов союзнику с помощью заклинания 1 уровня или выше, вы можете так же развеять одно выбранное вами заклинание, наложенное на это существо. Уровень прерываемого заклинания должен быть равен или ниже уровню ячейки целебного заклинания.

Могушественное колдовство

Начиная с 8 уровня, добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите с помощью любого заговора жреца.

Мастерство магии

С 17 уровня, вы выбираете четыре заклинания из списка заклинаний волшебника, по одному следующих уровней: 6й, 7й, 8й и 9й. Добавьте их в список доменных заклинаний. Как и все доменные заклинания, они всегда подготовлены и для вас считаются заклинаниями жреца.

ЖРЕЦ											
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	

ЖРЕЦ ДОМЕНА СМЕРТИ

Уничтожение нежити	
Уровень жреца	Уничтожаемая нежить с ПО...
5	1/2 и ниже
8	1 и ниже
11	2 и ниже
14	3 и ниже
17	4 и ниже

Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Заклинания Домена Смерти

Уровень жреца	Заклинания
1	<i>глухота/слепота, луч слабости</i>
3	<i>восставший труп, прикосновение вампира</i>
5	<i>защита от смерти, усыхание</i>
7	<i>облако смерти, преграда жизни</i>
9	<i>преграда жизни, оживление</i>

Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаете дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова. Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончании короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

Божественный канал: изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие уклонение.

Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице.

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь. Молба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

Домен смерти

Домен смерти сфокусирован вокруг сил, причиняющих смерть, а также негативной энергии, создающей нежить. Такие божества как Чемош, Миркул и Ви Джас — покровители некромантов, рыцарей смерти, личей, владык мумий и вампиров. Боги домена смерти также воплощают убийство (Анубис, Баал и Пайремиус), боль (Иуз и Ловитар), болезни и яды (Инкабулос, Талона и Моргин), а также подземный мир (Аид и Хель).

Бонусное владение

Жрец, выбравший этот домен, на 1 уровне осваивает владение воинским оружием.

Жнец

На 1 уровне жрец изучает один заговор из школы Некромантии из списка любого класса. Когда этот жрец накладывает заговор школы Некромантии, в обычных условиях нацеливающийся только на одно существо, это заклинание может нацеливаться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга.

Божественный канал: Касание смерти

Начиная со 2 уровня, жрец может использовать Божественный канал для уничтожения касанием чужой жизненной силы.

Когда жрец попадает по существу рукопашной атакой, он может использовать Божественный канал, чтобы причинить цели дополнительный урон некротической энергией, равный 5 + его удвоенный уровень жреца.

Неизбежное разрушение

Начиная с 6 уровня, способность жреца проводить негативную энергию улучшается. Урон некротической энергией, причиняемый заклинаниями жреца и Божественным каналом, игнорируют сопротивление урону некротической энергией.

Божественный удар

На 8 уровне жрец получает способность наполнять удары своего оружия некротической энергией. Один раз в каждый свой ход, когда жрец попадает по существу атакующим оружием, он может причинить цели дополнительный урон некротической энергией 1к8. Когда он достигает 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

Улучшенный жнец

Начиная с 17 уровня, когда жрец накладывает заклинание школы Некромантии с 1 по 5 уровень, нацеливающееся только на одно существо, это заклинание может нацеливаться на двух существ, находящихся в пределах дистанции и при этом в пределах 5 футов друг от друга. Если заклинание уничтожает материальные компоненты, жрец должен предоставить по полному набору для каждой цели.

ЗАМЕТКИ

		ЖРЕЦ									
Уровень	Бонус Мастерства	Известные заговоры	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
1	+2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1